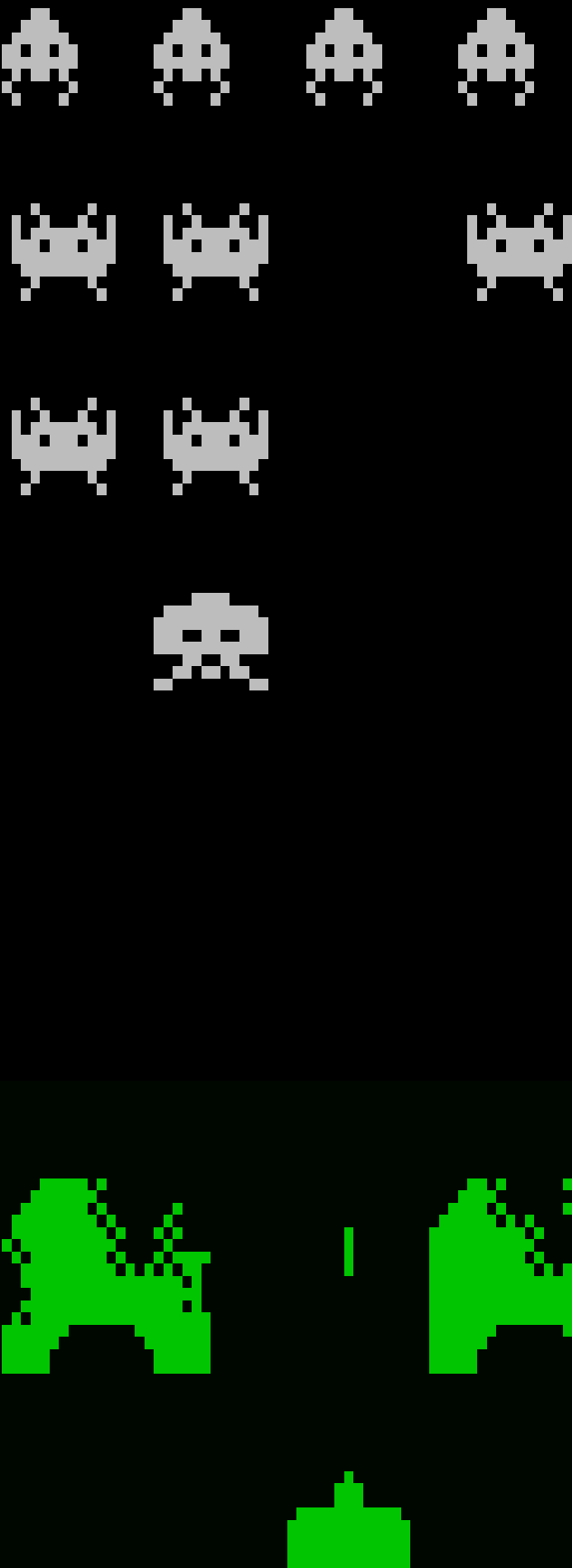
The CRPG Book Project

Sharing the History of Computer Role-Playing Games

1975–2014: A Evolução da Indústria dos Computadores & Video Games

Julho 2017

1975-1979 O início da invasão digital

Não é uma tarefa simples dizer quando os vídeo games começaram. Um ponto de partida comum é *Tennis for Two,* criado em 1958. Outros citam *Spacewar!*, de 1962, ou mesmo *Bertie the Brain*, exibido em 1950.

Esta linha do tempo foi criada como acompanhamento para o livro *The CRPG Book*, dedicado a RPGs de Computador, portanto inicia-se em 1975, quando foi criado *dnd*. Mas é uma época histórica importantíssima por muitos outros motivos, já que é na segunda metade dos anos 70 que a invasão dos consoles, computadores pessoais e arcades toma forma.

Consoles de vídeo game começaram a aparecer em 1972, liderados pelo Magnavox Odyssey. Eram máquinas simples, que ofereciam apenas algumas versões de *Pong* gravadas na memória dos aparelhos.

Foi a segunda geração de consoles que introduziu os cartuchos de jogos, permitindo que mais jogos fosses lançados e jogados para o mesmo console – modelo que usamos ate hoje. Apesar de um lançamento fraco, o Atari 2600 se tornaria o grande ícone dessa geração de consoles, graças a clássicos como *Enduro, River Raid, Pitfall* e *Space Invaders*.

Os computadores, por outro lado, ainda eram mainframes enormes usados apenas em empresas, laboratórios e faculdades. Alguns modelos menores existiam, mas era caros ou limitados demais, incapazes até de rodar programação em BASIC. Isso mudaria com o Altair 8800.

Pequeno e barato (para um computador na época) mas poderoso, o Altair vendeu milhares de unidades e foi o primeiro computador pessoal a ser comercialmente viável. Com o sucesso, outras empresas criaram seus próprios computadores pessoais. Surgiu assim a famosa "tríade de computadores de 1977" – Apple II, Commodore PET e TRS-80.

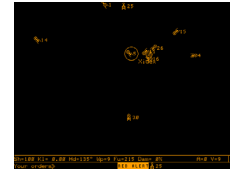
Enquanto o Altair 8800 era para um nicho de entusiastas, os novos computadores pessoais cobiçavam o mercado de massa. No entanto, ainda eram máquinas extremamente complicadas de se usar, e ofereciam pouca coisa além de programas simples e alguns jogos mais simples ainda.

O computadores pessoais foram altamente lucrativos, mas só venderam para empresas, profissionais de computação ou entusiastas. Eram ainda um produto caro e de nicho – enquanto o Atari 2600 vendeu mais de 30 milhões de unidades, o TRS-80 vendeu apenas 200 mil.

Jogos de computador então, eram apenas curiosidades. Alguns raros jogos comerciais eram vendidos dentro de sacos plásticos nas lojas, mas a maioria vinha de revistas de computação, que traziam como brincadeira o código fonte de alguns jogos – era só digitar na sua máquina e jogar.

Os arcades também eram um negócio pequeno ainda, menor que maquinas de pinball. Eles cresceriam lentamente, então estourariam com *Space Invaders* em 1979, inciando a Era de Ouro dos Arcades.

Tendências:

Jogos para PLATO: Computadores pessoais estavam apenas começando a aparecer, mas universidades americanas já usavam mainframes educacionais desde os anos 60. O mais famoso foi o sistema PLATO, que também abrigava jogos criados por estudantes (escondidos dos professores). Como os mainframes eram poderosíssimos, esses jogos estava muito além dos jogos de Atari 2600 ou Apple II. *Empire,* por exemplo, foi criado em 1973 e já permitia estudantes de várias universidades duelarem online!

Empire é um jogo de nave espacial, multiplayer e por turno, criado por John Daleske em 1973.

Atari vs Activision: Atari era dura com seus empregados – pagava pouco e não dava crédito aos criadores de jogos. Em 1979 um grupo de designers percebeu quanto dinheiro seus jogos rendiam e resolveram sair para fundar sua própria empresa, a Activision. A Atari os processou, dizendo que só eles poderiam criar jogos para o Atari 2600, mas a justiça negou o processo. Assim, a Activision se tornou a primeira empresa de jogos “third-party”, abrindo as portas para outras fazerem o mesmo – o que levaria ao Crash de 1983.

Boxing, lançado em 1980 para o Atari 2600, foi um dos primeiros jogos feitos pela Activision.

BBS: Redes privadas como o sistema PLATO já permitiam que usuários postassem mensagens online, e a chegada os computadores pessoais e modems possibilitou levar essa tecnologia para o público. A primeira BBS (Bulletin Board System, ou “Boletim Eletrônico”) pública apareceu em 1978, criada por entusiastas de computação em Chicago. Com o tempo, elas se espalharam e passaram a oferecer diversos serviços, como jogos online e hospedagem de arquivos. Tiveram seu auge em meados dos anos 90, até serem substituídas por sites.

Redes BBS como o ExecPC foram muito populares durante os anos 90 e permitiram o compartilhamento de jogos shareware como *Doom*.

O **Altair 8800** é lançado. Foi o primeiro computador pessoal a ser um sucesso comercial, provando que havia um mercado para eles.

O lendário **Apple II** é o primeiro computador pessoal feito em série. O único da época a ter cores, se tornou muito usado para jogos.

O **TRS-80** é lançado, criado pela Tandy, dona de rede de lojas eletrônicas Radio Shack. Foi um sucesso maior que o Apple II por muitos anos.

O **Commodore PET** é lançado. O primeiro modelo foi criticado pelo teclado minúsculo, mas os modelos seguintes for grandes sucessos.

O **Atari 8-bit** é lançado. Um computador mais barato, ele também possuía entrada pra cartuchos de jogos, sendo popular com jovens.

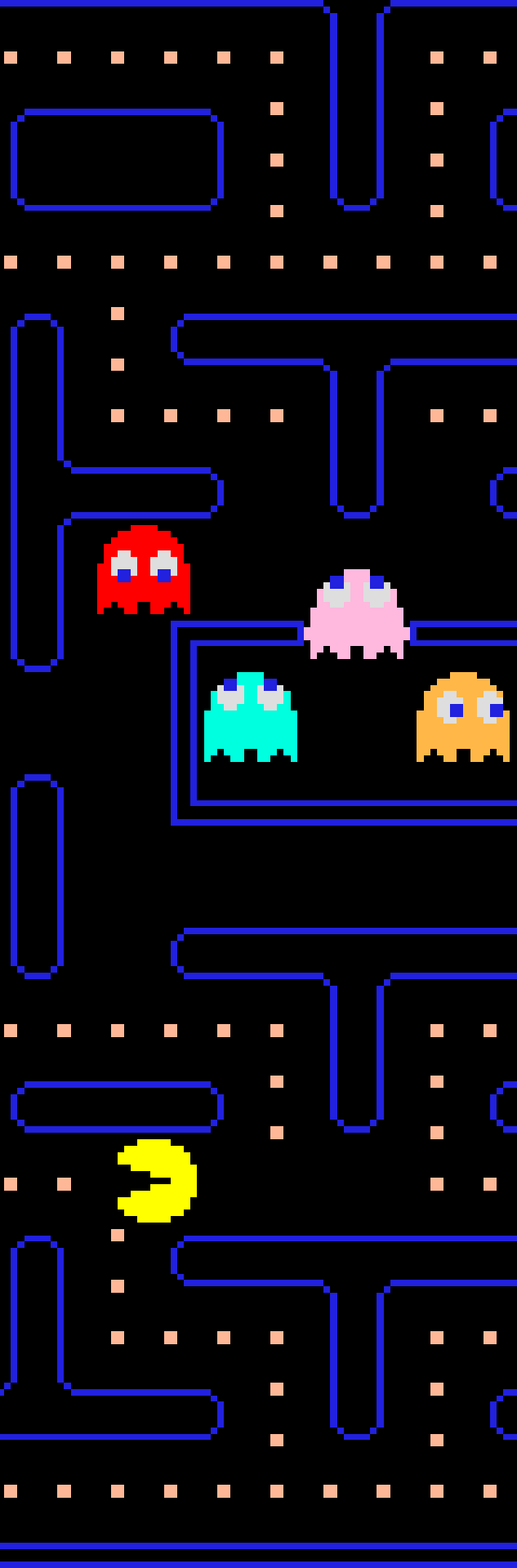
1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979

Colossal Cave Adventure (também conhecido como *ADVENT* ou *Adventure*) é criado por Will Crowther em um mainframe PDP-10. É o primeiro jogo de aventura a ser criado.

O **Atari 2600** é lançado. O mais bem-sucedido console até a chegada do NES, ele vendeu mais de 30 milhões de unidades e popularizou jogos em cartuchos, ao invés de inclusos no console.

O primeiro **MUD** (Multi-User Dungeon) é criado. Um RPG de texto, multiplayer e baseado em um mundo online permanente, ele criou um subgênero de RPGs e inspirou os MMOs.

Space Invaders é lançado. Um clássico absoluto, que ajudou a popularizar arcades. Sua versão para Atari 2600 também é um hit, sendo o primeiro jogo a vender mais de 1 milhão de cópias.

O **Intellivision** é lançado. Criado pela gigante Mattel, foi o grande rival do Atari 2600, trazendo gráficos melhores, jogos licenciados e até mesmo jogos com voz. Vendeu 3 milhões de unidades.

1980-1984
A explosão, os clones e o crash

O mundo da tecnologia mudou radicalmente no inicio dos anos 80, a começar pela entrada da IBM no mercado de computadores pessoais.

A IBM era um gigante que dominava o mercado de mainframes, e seu Personal Computer (ou IBM PC) forçou os computadores pessoais a se profissionalizarem. Enquanto a Apple se isolava de outras empresas, a IBM oferecia uma arquitetura aberta e informações técnicas detalhadas. Graças a isso, à enorme reputação da IBM e a uma poderosa ação de marketing, o IBM PC rapidamente se tornou o padrão do mercado e recebeu um catálogo extenso de componentes e software feitos por terceiros.

Ainda assim, eram caríssimos. Uma peça chave na popularização dos computadores pessoais foi a chegada de máquinas acessíveis, como o Commodore 64, ZX Spectrum e a linha MSX. Custando muito menos que um Apple II ou IBM PC, eles eram plugados em televisores comuns (ao invés de monitores caros), foram usados em escolas e eram excelentes para jogar jogos, introduzindo uma nova geração aos computadores.

Enquanto isso, o mercado de consoles tornava-se uma anarquia. Motivados pelo sucesso do Atari 2600, várias empresas resolveram criar seus próprios consoles. Mais de uma dúzia de modelos (e clones piratas) estavam a venda nas lojas, competindo pela atenção dos consumidores.

Inúmeras empresas copiaram a Activision, tornando-se "third-party" e publicando jogos para consoles de outras empresas. Eram em sua maioria jogos péssimos, ou apenas cópias baratas. Mesmo a Atari não tinha padrões de qualidade, lançando um terrível port de *Pac-Man* e o infame *E.T.*.

Mas os lucros seguiam batendo recorde, e empresas e lojas continuaram apostando em vendas cada vez maiores, culminando no natal de 1982. Foi quando os consumidores se cansaram e pararam de comprar. Com estoques gigantescos encalhados e sem ter como recuperar seus investimentos, centenas de empresas fecharam. Acontecia o famoso "Crash de 1983".

O que era um negócio de 3 bilhões de dólares em 1982 movimentou apenas 100 milhões em 1985. O mercado de consoles norte-americano estava morto e vídeo games fora declarados uma moda passageira.

A crise também afetou os arcades, já que muitas empresas atuavam nos dois mercados. Video games como um todo passaram a ser malvistos. Todavia, os computadores ainda ofereceriam jogos a quem quisesse jogar e cresciam em popularidade pelo mundo. Empresas como EA, Interplay, Origin, Infocom, Brøderbund, SSI, Sierra e New World Computing surgiram nessa época, e jogos de computador se tornaram um negócio de verdade.

Enquanto isso, no Japão, uma estranha coincidência acontecia. Em 15 de Julho de 1983 duas empresas lançaram seus primeiros consoles: o Nintendo Famicom e o Sega SG-1000. Era um sinal do que estava por vir.

Tendências:

Lançado em 1983, o Compaq Portable foi o primeiro clone de PC 100% compatível, criado através de engenharia reversa da BIOS da IBM.

IBM PC Compatível: Máquinas como o Apple II e Commodore PET tinha arquiteturas fechadas, com hardware próprio, mas o IBM PC foi produzido com componentes de mercado – só a BIOS era patenteada. Isso permitiu que empresas como a Compaq produzissem cópias mais baratas que rodavam software da IBM – os famosos "IBM PC compatível", ou "clones de PC". Eles se tornariam extremamente populares e ajudariam a IBM a dominar o mercado, mas anos depois esses mesmos clones seriam responsáveis pela queda da IBM.

O infame *E.T.* de Atari custou milhões em licenciamentos mas só teve 5 semanas de desenvolvimento. Um gigantesco fracasso, virou ícone do Crash.

O Crash dos Video Games de 1983: Video games foram ícones da revolução digital que começou no meio dos anos 70, e o Atari era a grande estrela. Seu enorme sucesso causou uma "corrida do ouro" – até mesmo empresas como Johnson & Johnson começaram a fazer jogos. Quando o Crash estourou, isso afetou toda a indústria – até mesmo os computadores pessoais foram declarados "uma moda passageira", com analistas dizendo que não havia uma boa razão para se ter um em casa. Eram "uma tecnologia em busca de um uso".

Donkey Kong (1981) foi um dos maiores sucessos dos arcades, com mais de 60.000 máquinas espalhadas pelo mundo todo.

A Era de Ouro dos Arcades: O lançamento de *Space Invaders* em 1978 levou os arcades ao auge de sua popularidade. Sucessos como *Asteroids, Donkey Kong, Defender, Mr. Do!* e *Centipede* lucraram milhões. *Pac-Man* vendeu mais de 400.000 máquinas, tornando-se um ícone pop com vários produtos licenciados e até mesmo um desenho animado. Mas durou pouco – arcades sofreram com o Crash de 1983 e foram destruídos pelo NES, ressurgindo brevemente no final dos anos 80 / início anos 90 com os beat'em ups e jogos de luta.

1980

Mystery House é lançado. O primeiro jogo de Roberta Williams, ele introduziu gráficos aos Adventures (que antes só tinham texto).

O **Game & Watch** da Nintendo é lançado. Um relógio LCD + jogo, teve vários modelos e inspirou o GameBoy. Em 1982 o Game & Watch de *Donkey Kong* introduziu o D-pad (controle direcional).

1981

O primeiro **IBM PC** é lançado. Um enorme sucesso, ele quebra o domínio da Apple e leva à criação dos IBM PC Compatíveis.

O **MS-DOS** é lançado. Criado pela Microsoft para os IBM PCs, ele também foi vendido separadamente, sendo usado em todos os IBM PC-Compatibles. Foi popular até o final dos anos 90.

1982

O **ZX Spectrum** é lançado. Criado na Inglaterra, foi responsável por popularizar comutadores na Europa e na América do Sul.

O disquete de 3,5 polegadas começa a ser comercializado. Inicialmente tinha 360kB, mas chegaria a 1.44MB. Substituiu as fitas cassetes e disquetes de 5¼ polegadas, e foi popular até os anos 2000.

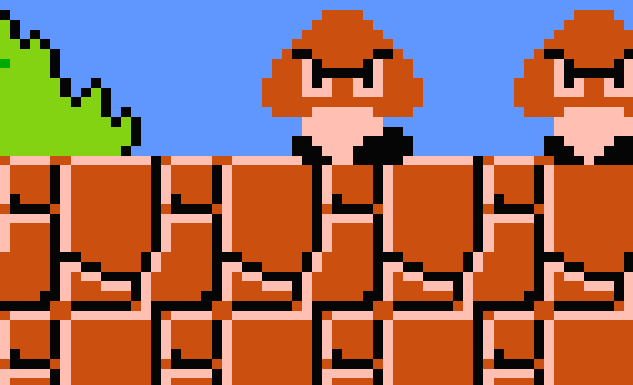
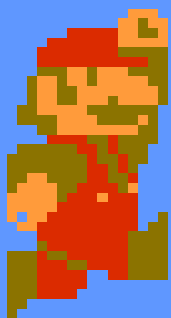
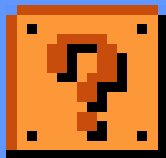
1983

O **Commodore 64** é lançado. O "Ford T dos computadores", foi extremamente popular, dominando o mercado de baixo custo por anos.

O **MSX** foi uma tentativa de estabelecer um novo padrão de computadores. Criado pela Microsoft e várias empresas japonesas, foi popular no Japão, Europa, Oriente Médio e América do Sul nos anos 80.

1984

O **Amstrad CPC** é lançado. Um computador "all-in-one", vinha com monitor colorido e toca-fita, e mesmo assim era relativamente barato.

O **Apple Macintosh** populariza o mouse, interfaces gráficas e outras inovações, mas é caro demais e falha em competir com o IBM PC, contribuindo com a demissão de Steve Jobs da Apple.

1985-1989 Chegam os novos desafiantes

Com o Crash de 1983, os vídeo games haviam se tornado tabu nos EUA – nem lojas nem consumidores tinham interesse em investir em aparelhos novos. Mas onde muitos viam um moda que passou, a Sega e a Nintendo viram um mercado abandonado, pronto pra ser tomado.

A solução da Nintendo foi vender seu Famicom não como um console, mas como um brinquedo, um "sistema de entretenimento" que incluía a pistola Zapper e o robô R.O.B. – rebatizaram o console então como Nintendo Entertainment System (ou NES).

Outro passo importante foi o "Selo de Qualidade Nintendo", criado em resposta aos péssimos jogos que ajudaram a destruir o Atari. Agora se uma third-party quisesse criar jogos para o NES, teria de seguir certos padrões e publicá-los através da Nintendo (alem de pagar uma taxa) ou não receberiam o selo de qualidade. Assim, a Nintendo estabeleceu o sistema de third-party que a indústria dos consoles segue até hoje.

Essa estratégia, junto de jogos clássicos como *Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid, Castlevania, Mega Man* e *Final Fantasy* fez do NES um fenômeno, ressuscitando o mercado de console nos EUA.

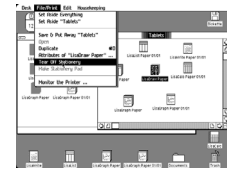
Enquanto isso, uma nova geração de computadores pessoas surgia, liderados pelo Commodore Amiga e Atari ST. As novas máquinas eram muito superiores em performance, áudio e gráficos, mas a maior de todas as novidades era a adoção de interfaces gráficas e do mouse. Agora até mesmo pequenas crianças conseguiam usar computadores, só era preciso arrastar o mouse pela tela e clicar nos ícones.

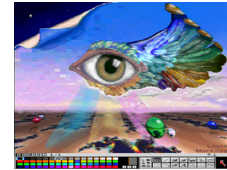
Os IBM PCs continuavam dominando o mercado, mas sofreram grandes mudanças. Em 1985 a Intel lançou seu processador i386, que foi rapidamente adotado pela Compaq em seu DeskPro 386 – um clone de PC melhor que as máquinas oficiais da IBM. Com isso, a IBM passou a perder controle do mercado para empresas criando clones de PC.

A IBM tentou recuperar sua posição em 1987 com a linha PS/2. Eram máquinas inovadoras, com upgrades como o sistema operacional OS/2 e a poderosas placas de vídeo VGA. Mas, para tentar frear os clones, fizeram a arquitetura do PS/2 ser completamente fechada e proprietária – era um PC da IBM que não era compatível com os milhões de IBM PCs. A linha foi alvo de enormes críticas e os clones conseguiram mesmo assim copiar as novas tecnologias, deixando a IBM para trás de vez.

Em suma, a segunda metade dos anos 80 trouxe uma onda de inovações tecnológicas que revitalizaram a indústria como um todo, preparando terreno para a explosão criativa que marcaria os anos 90.

Tendências:

Interfaces Gráficas: É comum as pessoas acharem que antes do Windows 95 só existia a tela preta do MS-DOS. No entanto, o Xerox Alto, criado em 1973, já possuía mouse e um sistema operacional com interface gráfica. O Apple Lisa popularizou a tecnologia em 1983 e todas as grandes empresas o copiaram. O Amiga, Atari ST e Macintosh tinham seus próprios sistemas operacionais com interface gráfica e suporte a mouse, e donos de IBM PCs podiam escolher usar *OS/2, GEOS, GEM* ou o recém-lançado *Windows* da Microsoft.

Em 1983 o Apple Lisa já possuía uma interface gráfica com suporte a mouse, múltiplas janelas, e menus estilo drop-down.

Cores & Gráficos: Um dos avanços mais marcantes da nova geração de computadores foram os gráficos. Computadores antes eram limitados a no máximo 16 cores, mas agora exibiam 64 ou mesmo 256 cores – e modos especias como o sistema HAM do Amiga suportavam até 4096 cores! Os primeiros IBM PCs usavam placas CGA, limitadas a 4 cores. Em 1984 as placas EGA exibiam 16 cores, e em 1987 as placas VGA permitiam 256 cores, finalmente permitindo que IBM PCs enfrentassem o Amiga, Apple IIgs e Atari ST.

Uma imagem criada no programa *Photon Paint* de Amiga, usando as 4096 cores do modo HAM.

Placas de Som: Os primeiros computadores só conseguiam emitir simples "beeps". Equipamentos de som melhores foram criados para profissionais, depois incorporados em máquinas como o Amiga e Atari ST. Os IBM PC ficaram para trás até 1987, quando surgem as placas de som da AdLib, seguidas pelas da Sound Blaster, o módulos Roland MT-32 e vários outras opções. Placas de som continuariam comuns até o final dos anos 90, quando foram substitutivas por chips embutidos nas placas mães e soluções via software.

King's Quest IV, lançado em1988, foi o primeiro jogo a usar as placas de som para IBM PC.

A linha **Commodore Amiga** é lançada. Acessíveis e extremamente avançados, possuíam gráficos e sons superiores a todos os rivais.

O **Nintendo Entertainment System** chega aos EUA. Um fenômeno, ele reconstrói o mercado de consoles e vende 60 milhões de unidades.

O **Apple IIgs é lançado**. A resposta da Apple ao Amiga, era barato e rodava software de Apple II, mas era lento e sofria de problemas técnicos.

SimCity é lançado. Vendendo 1 milhão de cópias, ele expande os horizontes dos games para alem de batalhas, duelos e aventuras.

O **Genesis / Mega Drive** é lançado. O maior sucesso da Sega e eterno rival do Super Nintendo vendeu mais de 30 milhões de unidades.

1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989

A linha **Atari ST** é lançada. Uma alternativa barata ao Amiga, foi o primeiro computador com GUI colorida. Seu suporte nativo a MIDI o tornou muito popular com músicos.

O Sega **Master System** chega ao ocidente. Apesar de mais avançado que o NES, teve menos jogos marcantes e vendeu perto de 10 milhões de unidades na época, sobretudo na Europa e no Brasil.

Dragon Quest é lançado no Japão para o Famicom. Acessível, juntando gameplay de *Wizardry* com *Ultima* e a arte de Akira Toriyama, ele redefiniu os JRPGs e vendeu mais de 2 milhões de cópias.

O **IBM PS/2** foi uma tentativa da IBM de recuperar o controle do mercado. Apesar de ser altamente inovador, sua arquitetura fechada (para evitar clones) foi um tiro que saiu pela culatra.

O **GameBoy** é lançado. Com seu baixo custo e excelente biblioteca de jogos, destruiu rivais como o Atari Lynx e o Sega Game Gear, vendendo mais de 118 milhões de unidades.

1990-1994 A revolução criativa e tecnológica

O início dos anos 90 foram uma era de ouro para video games, onde inovações ocorriam a um ritmo nunca antes visto. Em um espaço curto de tempo vários novos gêneros foram criados ou aperfeiçoados, e várias séries e personagem icônicos foram lançados.

Dune II definiu o padrão de jogos RTS, *Wolfenstein 3D* e *Doom* introduziram os FPS (ou "clones de *Doom*", como eram conhecidos), *Civilization* popularizou os jogos 4x, *Alone in the Dark* criou o survival horror, *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* e *The King of Fighters* dominaram os arcades, *Super Mario World, Donkey Kong Country*, *Sonic*, *Megaman X*, *Castlevania: Rondo of Blood* e *Super Metroid* são lendas do estilo plataforma; de JRPGs tivemos *Earthbound, Final Fantasy VI, Breath of Fire, Secret of Mana*; de adventure tivemos duzias de clássicos da LucasArts e Sierra, *Ultima Underworld* mostrou ao mundo como fazer um jogo 3D; e a lista continua: *Need for Speed, Warcraft, SimCity 2000, Mario Kart, X-COM, Lemmings, F-Zero, Wing Commander, Star Fox*, etc.

Com mais pessoas tendo acesso a computadores e modems, jogos "shareware" começaram a espalhar – *Epic Pinball*, *Duke Nukem* e *Doom*, além de vários ferramente de software, podiam ser experimentados gratuitamente – depois comprados via correio. Era uma maneira de pequenas empresas evitarem as dificuldades de distribuição para lojas. Eventualmente algumas revistas começaram a incluir CD-ROMs com jogos shareware, demos e trailers, chegando a quem não tinha internet.

Nos consoles, temos a famosa rivalidade entre o Super Nintendo e o Sega Genesis / Mega Drive, mas outros consoles como o TurboGrafx-16, Phillips CD-I, NeoGeo and 3DO também competiam por mercado.

Mas a batalha mais dura foi a dos computadores pessoais. Com os novos gráficos VGA e processadores Intel i386, os IBM PC dominaram. Em 1992 a Atari abandona a luta dos computadores pessoais para focar no seu console Jaguar. A Commodore segue, declarando falência em 1994. Apena a Apple continua, sofrendo para manter o Macintosh vivo.

No entanto, nem a IBM saiu vitoriosa. Perderam a batalha com os clones de PC, e em 1994 a Compaq se torna a líder do mercado nos EUA. Os nomes "IBM PC" e "clone de PC" desaparecem e o combo "Wintel" se torna o novo padrão de PCs: *Windows 3.0* + processador Intel.

Apesar da popularização dos computadores, comprar um ainda era tarefa difícil. Novos padrões e empresas surgiam a toda hora, e haviam vários fatores a se considerar: sistema operacional, processador, modem, placa de vídeo, placa de som, drive de CD-ROM, modem, etc – todos confusos e mal explicados aos compradores leigos.

Mas, se você fizesse as escolhas certas, se divertia como nunca.

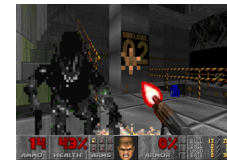
Tendências:

CD-ROM & FMV: Enquanto um disquete armazenava até 1.4Mb, os novos CD-ROMs ofereciam 650Mb. Esse espaço extra abriu novas portas aos desenvolvedores: não só usar músicas pré-gravadas ao invés de arquivos MIDI, mas também imagens pré-renderizadas, cutscenes e até mesmo atores reais ao invés de pixeis, através de FMV (Full Motion Video). Se hoje parecem toscos, na época eram celebrados como a fusão dos jogos com o cinema. Mas jogar custava caro – exigiam drive de CD-ROM, além de placas de vídeo e de som.

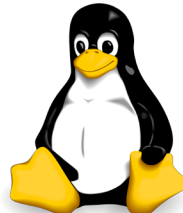
Lançado em 1993, *The 7th Guest* usa atores reais como fantasmas. Assim como *Myst*, ele ajudou a popularizar os CD-ROMs.

A Entertainment Software Rating Board: Sexo e violência em jogos não são novidades, mas FMV e o uso de atores reais em jogos como *Mortal Kombat* e *Night Trap* levaram a uma grande controvérsia sobre o tema em 1992 nos EUA. A Nintendo reagiu censurando seus jogos, enquanto a Sega criou um sistema de restrição por idade. No final, várias empresas do ramo se uniram para formar a Entertainment Software Association, um grupo de lobby que em 1994 criou o sistema de classificação ESRB, usado até hoje.

O sistema de classificação ESRB foi criado pela indústria para se autorregular, evitando assim interferência do governo americano.

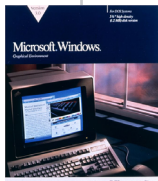
Mods: Programadores tem modificado jogos de outros desde o inicio dos vídeo games, mas ao criar *Doom* a id Software resolveu facilitar as coisas: tudo que um modder precisava estava contido em arquivos WAD ("Where's All the Data?"), facilmente compartilháveis. Com o enorme sucesso de *Doom* e a popularização da Internet, milhares de mods foram criados e distribuídos. Essa filosofia pro-mod continuou em *Quake* e depois *Half-Life*, levando a mods lendários como *Team Fortress, Natural Selection* e *Counter-Strike*.

Lançado em 1994, *Aliens TC* é um mod de *Doom* que muda o jogo inteiro, inspirado no filme *Aliens.*

Começa a **World Wide Web**, a Internet como conhecemos hoje, com a criação do primeiro browser, HTTP, HTML e web page.

O **Super Nintendo** é lançado. Apesar de chegar bem depois do Genesis/MegaDrive, ele "vence" a geração 16-bit, vendendo mais de 41 milhões de unidades.

A primeira verão do **Linux** é lançada. Criado por Linus Torvalds, é a base de diversos sistemas operacionais open source e grátis.

Myst usa a tecnologia dos CD-ROMs para mostrar um belo e acessível Adventure game, se tornando o jogo de PC mais vendido da época.

O **PlayStation** é o primeiro consoles da Sony. Criado após uma parceria fracassada com a Nintendo, ele vende mais de 100 milhões de unidades.

1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994

O **Windows 3.0** é lançado. A Microsoft faz um acordo com várias empresas para que PC clones venham com *Windows 3.0* pré-instalado, fazendo com que se torne extremamente popular.

Sonic: The Hedgehog é a resposta da Sega ao Mario. Rápido e descolado, o personagem se tornou um ícone dos anos 90, sobretudo da guerra de consoles entre Nintendo e Sega.

Mortal Kombat não só conquista os arcades e inicia uma longa rivalidade com *Street Fighter,* mas também causa controvérsia com sua violência, levando à criação do selo ESRB.

Doom é lançado, chegando a milhões de jogadores como shareware. Um dos jogos mais importantes de todos o tempo, ele popularizou jogos FPS, partidas multiplayer e a criação de mods.

O **Sega Saturn** é lançado como sucessor do Genesis/ Mega Drive. Mais caro que o Playstation e com poucos jogos fora do Japão, o console falhou e vendeu apenas 9 milhões de unidades.

1995-1999
Novos jogadores e novas dimensões

A segunda metade dos anos 90 continua com o lançamento de jogos que iniciariam séries famosas e até novos gêneros, mas agora a grande novidade era o uso de gráficos 3D.

Impulsionados por uma nova geração de consoles, *Super Mario 64, Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, Resident Evil, Medal of Honor, Tomb Raider* e *Gran Turismo* venderam milhões e estabeleceram um novo padrão, aperfeiçoando o uso de controles e câmera em jogos 3D.

No lado dos PCs, jogos RTS e FPS continuavam a dominar o mercado, com clássicos como *Command & Conquer, Age of Empires, WarCraft II, StarCraft, Quake, Unreal* e *Half-Life*. Graças a um publico cada vez maior, jogos como *Full Throttle, Diablo, Phantasmagoria* e *Baldur's Gate* também venderam mais de 1 milhão de unidades cada – um feito raro na época.

Por outro lado, desenvolver jogos se tornava mais caro a cada dia. Um fracasso trazia prejuízos enormes, e empresas como Interplay começaram a se endividar após tentativas malsucedidas em criar jogos 3D e/ou jogos para consoles. Franquias com décadas de historia morreram após transições fracassadas ao 3D, como *King's Quest VIII: Mask of Eternity, Quest for Glory V: Dragon Fire* e *Ultima IX: Ascension.*

A chegada do *Windows 95* consolidou o sistema da Microsoft como sinônimo de PC, mas o combo "Wintel" dissolveu-se – os processadores Pentium da Intel agora enfrentavam forte concorrência da AMD. Com jogos 3D dominando todas as plataformas, empresas como a 3Dfx, ATI, S3 e Nvidia lutavam pelo mercado de placas 3D – com a famosa linha Voodoo da 3Dfx saindo vitoriosa. A briga também se acirrou entre as placas de som, periféricos como joysticks e até mesmo entre browsers.

No final dos anos 90 a Internet se tornou a novidade ser explorada. Toda empresa queria um site (mesmo sem saber pra que), campanhas publicitárias online surgiram, o eBay e a Amazon foram fundados e inicia-se uma forte especulação financeira – nascia a Bolha da Internet.

Na época, dois browsers lutavam para ser os portais à Internet: o *Internet Explorer* e o *Netscape Navigator*. A Microsoft passou a oferecer seu browser gratuitamente com o *Windows 95*, rapidamente ganhando a briga, estabelecendo que browsers devem ser gratuitos e levando a um controverso julgamento que condenou a empresa por práticas desleais.

Enquanto isso, a Apple estava perdida. Seu console Pippin era um fracasso, e o Macintosh era um fóssil. A solução foi trazer Steve Jobs de volta, que tinha sido demitido em 1985. Com o lançamento do iMac em 1998, Jobs reviveu Apple como uma alternativa descolada aos PCs.

Agora, com a acessibilidade do *Windows 95,* jogos super populares e o apelo da Internet, os computadores finalmente se tornariam mainstream.

Tendências:

Multiplayer LAN & Online: *Doom* permitia partidas deathmatch entre 4 jogadores, mas a Internet ainda era incomum, então partidas via LAN eram o padrão. Quando *Quake* e *StarCraft* foram lançados a Internet já era muito mais acessível, e jogar online se tornou comum. Mas era um processo chato – era necessário descobrir o endereço IP de jogadores e servidores. Para ajudar, serviços como GameSpy e o Battle.net da Blizzard foram criados, listando servidores e ajudando jogadores a conversarem e se jogarem juntos.

GameSpy era chamado QuakeSpy e foi criado para ajudar jogadores a jogar *Quake* via Internet.

Gráficos 3D: Os anos 90 foi quando a indústria finalmente aprendeu a fazer jogos 3D. No inicio, até explicar o que era 3D foi difícil – *Ultima Underworld* (1992) teve anúncios em revistas mostrando o mesmo objeto por vários ângulos para explicar o conceito. E ninguém sabia direito como controlar um personagem em um mundo 3D, o que fazer com a câmera, como renderizar os gráficos, etc. Foi um processo longo, mas que resultou em inovações importantes como a alavanca analógica em controles.

Super Mario 64 foi um marco na indústria, estabelecendo um padrão de como fazer câmera e movimento em jogos 3D.

MMORPGs: MUDs e outros mundos onlines já existiam à décadas, mas os anos 90 popularizaram os MMOs gráficos, mais amigáveis ao grande público. *Meridian 59* (1996) e *Ultima Online* (1997) atraíram um número recorde de jogadores e estabeleceram a prática de cobrar assinaturas mensais – jogos anteriores cobravam por hora. Em seguida vieram *Lineage* (1997), *EverQuest* (1998), *Asheron's Call* (1999), *EVE Online* (2003) e vários outros, até que o gênero atingiu seu ápice com *World of Warcraft,* lançado em 2004.

Ultima Online foi o primeiro MMO a ter mais de 100.000 assinantes mensais.

Windows 95 é lançado. Um marco dos anos 90, ele ajuda os computadores a serem mais acessíveis e vira sinonimo de PC.

O **Nintendo 64** é lançado. Ele ainda usa cartuchos, mas introduz a alavanca analógica. O console vendeu 32 milhões de unidades pelo mundo.

DVDs começam a ser vendidos nos EUA, oferecendo armazenamento e velocidades de transferência maiores que as dos CDs.

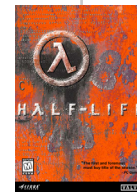
O **iMac** é lançado. Criado por Steve Jobs ao retornar à Apple como CEO, ele marca o renascimento da empresa perante o público.

O **Dreamcast** é lançado, mas sofre com o sucesso do PS2 e com problemas internos da SEGA. Rapidamente abandonado, vendeu 9M.

1995	1996	1997	1998	1999

Pokémon é lançado no Japão para GameBoy, vendendo 10 milhões de unidades. Ele chegaria ao ocidente em 1998, com uma "Pokémania" que ganhou o mundo: anime, brinquedos, cartas, etc..

Quake sucede *Doom* com uma engine totalmente 3D. Um marco dos games, ele popularizou o deathmatch, controle WASD, mods como *Team Fortress* e até mesmo Machinima e speed runs.

StarCraft é lançado. O RTS mais popular de todos os tempos, oferece três raças, uma história sombria e um multiplayer desafiador. Virou ícone dos eSport, vendendo mais de 11 milhões de cópias.

Half-Life mostra que FPS podem ser mais que tiroteios em arenas, criando um mundo interativo que conta uma história sem usar cutscenes. Também teve inúmeros mods, incluindo *Counter-Strike*.

Bleem!, um emulador comercial de PS1 para PC, é lançado. *Bleem!* foi processado pela Sony e ganhou na justiça – só que faliu com os custos do processo. Desde então, emuladores viraram taboo.

2000-2004
Nasce a indústria de games moderna

Se os anos 90 foram marcados por saltos tecnológicos, o início do novo milênio foi de mudanças drásticas nos negócios. Foi uma época de consolidação, que remodelou toda a indústria de games.

A bem-sucedida 5ª geração de consoles já havia expandido o público, mas agora o Playstation 2 batia todos os recordes de venda anteriores. Mas, devido aos rápidos avanços gráficos, os custos de desenvolvimento também não paravam de aumentar. Criar jogos se tornava cada vez mais lucrativo, mas cada vez mais arriscado.

Graças à Internet os computadores cresceram em popularidade, mas ainda ficavam em segundo plano perto do sucesso do PS2. Algumas empresas como a Maxis, a Valve e a Blizzard tiveram sucesso com jogos exclusivos de PC como *The Sims*, *Counter-Strike* e *Diablo II*, mas a lista de mais vendidos era inteiramente dominada por consoles e portáteis.

Assim, desenvolvedores de jogos de PC começaram a fechar portas. Antigos gigantes como a Sierra, Brøderbund e Origin já tinham sido vendidos no final dos anos 90, e as dificuldades econômicas dos anos 2000 levaram ao fim da Interplay, SSI, Hasbro Interactive, DreamForge, Infogrames, MicroProse, Acclaim e 3DO Company, entre muitas outras.

Muitas dessas empresas foram adquiridas pela EA e Activision, que se consolidaram como as maiores empresas do ramo, dominando todo o mercado norte-americano. Foi nessa época que vários analistas declararam "a morte dos jogos de PC". Mesmo que não tenham morrido, esta foi uma época trágica para fãs de PC.

No Japão os altos custos de desenvolvimento também pesavam, e a Square se funde à Enix para sobreviver. Mesmo no mercado de hardware a situação era complicada – a 3Dfx sofreu com erros internos e acabou comprada pela Nvidia, levando ao atual duopólio ATI vs. Nvidia.

Em meio à tudo isso, o mercado de consoles trouxe ainda mais uma grande surpresa. A SEGA abandona a luta após o fracasso do Saturn e to Dreamcast, mas em seu lugar aparece a Microsoft e seu Xbox.

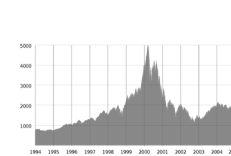
O Xbox seria o primeiro console norte-americano a ter sucesso desde o Crash de 1983. E a Microsoft não só estava geograficamente próximo dos desenvolvedores locais, mas também projetou seu aparelho para servir de porta de entrada para o tão cobiçado mundo dos consoles. O Xbox (contração de DirectX Box) usava uma arquitetura próxima dos PCs, facilitando a transição de desenvolvedores de PC para o console, além de oferecer kits de desenvolvimento e contratos de exclusividade.

Foi o começo de uma nova era. O início do novo milênio foi uma época de transformações – ou as empresas se adaptavam, ou morriam.

Tendências:

Jogos casuais: A Internet se tornou a grande razão que faltava para as pessoas terem computadores em casa. Agora todo tipo de pessoa tinha um PC – e começaram a usar ele para jogar! Jogos como *The Sims* e *RollerCoaster Tycoon* foram sucessos enormes com esse novo público, mas ainda maior foram comunidades online como *Neopets, Habbo Hotel* e *Club Penguin,* além de jogos de browser como *Travian*, *Bejeweled* e jogos em Flash disponíveis em sites com o Newgrounds.

Neopets é um site de animais de estimação virtuais que surgiu em 1999, fez um enorme sucesso e chegou a 35 milhões de usuários em 2005.

A Bolha da Internet: A Bolha da Internet ajuda a entender o clima de insegurança da época. Com a popularização da Internet varias empresas surgiram do nada e lucraram bilhões, como o Yahoo, Amazon e Google. Isso motivou incontáveis outras empresas a tentarem fazer fortuna online, investindo milhões em sites. Quando a bolha estourou em 2000, o dinheiro se tornou escasso, milhares de empresas faliram e investidores passaram a desconfiar de novidades tecnológicas – como os video games.

O índice NASDAQ teve um pico nos anos 2000, criado por especulações sobre empresas online, e então despencou drasticamente.

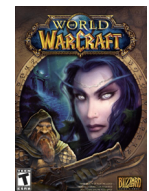
Consoles Portáteis: Com *Pokémon* revitalizando o já antigo Game Boy, a Nintendo começou a lançar novos consoles portáteis. O GameBoy Color aparece em 1998, seguido pelo GameBoy Advance em 2001. Foram bem-sucedidos, mas seu grande triunfo foi o Nintendo DS, lançado em 2004 e até hoje recordista de venda entre portáteis. Em 2004 a Sony entrou na briga com o Playstation Portable – o PSP –, iniciando uma rivalidade que continuaria com a próxima geração: o 3DS e o malsucedido PSP Vita.

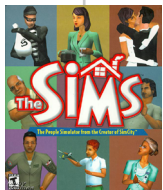
Juntas, as versões do Nintendo DS venderam mais de 150 milhões de unidades, ficando atrás apenas do PS2 em popularidade.

O **Playstation 2** é lançado e domina o mercado. O console mais popular da historia, ele vendeu mais de 155 milhões de unidades.

O **Gamecube** era para ser um console para a família, mas a falta de jogos third-party prejudica as vendas. Vendeu 22 milhões de unidades.

O **Xbox** marca a entrada da Microsoft no mundo dos consoles. Ele muda toda a indústria dos jogos e vende 24 milhões de unidades.

O **Facebook** é lançado. Inicialmente apenas para universitários, ele abre em 2006 e se tornaria a maior rede social do mundo.

World of Warcraft é lançado e se torna o MMO mais popular do mundo. Em 2010, no seu auge, teve mais de 12 milhões de assinantes por mês.

2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004

The Sims é um sucesso inesperado, vendendo 12 milhões e superando *Myst* como o mais vendido jogo de PC. Como um todo, a série *The Sims* vendeu mais de 175 milhões de jogos.

Bejeweled é lançado, inicialmente como jogo de browser. Ele recebeu inúmeras versões e continuações, vendendo ao todo mais de 150 milhões de unidades.

Grand Theft Auto III é um marco, vendendo 14 milhões de unidades, popularizando o conceito de jogos sandbox mundo aberto e reacendendo o debate sobre violência em jogos.

AMD cria o primeiro processador 64-bit para consumidores, permitindo que PC usem mais de 4GB de RAM. Em 2005 a AMD e Intel também mostrariam processadores multi-core.

Half-Life 2 traz uma engine inovadora com física realista e uma história cinematográfica. É também o primeiro jogo a utilizar o Steam, e seria usado para mods como *Garry's Mod*.

2005-2009 A era AAA & mainstream

A segunda metade dos anos 2000 foi marcada por uma indústria totalmente controlada pelas gigantescas EA, Activision e Ubisoft, além das três fabricantes de console – Nintendo, Sony e Microsoft.

Esse oligopólio, combinado com os custos de desenvolvimento que continuavam a subir, criou um estado de estagnação. Para maximizar o lucro, jogos deviam ser multi-plataforma e evitar quaisquer riscos.

Assim, jogos de sucesso imediatamente viravam "franquias", que passavam a ter lançamentos anuais. *Assassin's Creed* e *Call of Duty* são sempre lembrados nesse contexto, mas séries como *Guitar Hero, Rock Band*, *Tony Hawk, Mortal Kombat, Tomb Raider* e *Need For Speed* foram todas vítimas de lançamentos consecutivos, que acabaram por cansar o público, levando à uma pausa (e um reboot anos depois).

A nova geração de consoles contribuiu para esse cenário, já que os custos de desenvolvimento subiram novamente. Cada vez menos empresas eram capazes de financiar tecnologia de ponta, e a sigla "AAA" começou a ser usada para diferenciar os lançamentos das grandes publishers do "resto" dos jogos, discriminados como inferiores.

Nesse mundo dominado por consoles, muitas tradições de jogos de PC tiveram que ser adaptadas, levando à inovações como a "dialog wheel" de *Mass Effect* (2007), o sistema de cover de *Gears of War* (2006) e o uso de DLCs ao invés de expansões vendidas separadamente em caixas.

No entanto, as pessoas não queriam apenas jogos épicos que custavam milhões para desenvolver. O Steam passou a vender vários jogos online, serviços como GOG, Direct2Drive e Green Man Gaming surgiram e a Microsoft criou o Live Arcade Market, possibilitando que jogos indie e de pequenos estúdios chegassem ao grande público no final da década.

Mas foi um processo demorado. Por anos jogos como *Freedom Force vs. The 3rd Reich* (2005) sofreram ao tentar fugir das grandes publishers, já que jogos "não-AAA" eram malvistos, e mesmo jogadores interessados tinham dificuldade em comprá-los – as grandes lojas não vendiam eles e distribuição digital ainda era confusa e pouco confiável.

Por ultimo, apesar da recessão de 2007/2008 não ter afetado a indústria, a crise da mídia impressa foi devastadora. Revistas tradicionais como *Computer Gaming World*, *PC Zone*, *Eletronic Gaming Monthly* e *Computer and Video Games* faliram, incapazes de competir com a Internet.

Foi uma época dominada pelo mainstream – jogos AAA e hits como *Angry Birds* e *FarmVille*, que atingiam milhões de pessoas. No entanto, quem se interessava por gêneros e estilos menos populares não tinha escolha a não ser caçar jogos dos poucos estúdios médios sobreviventes ou raros indies como *Cave Story* e *Nethergate: Resurrection*.

Tendências:

Smarthfones: Em 1997, quando a Nokia colocou o "jogo da cobrinha" em seu Nokia 6110, já se via o potencial de jogos mobile. Ao longo dos anos a empresa tentaria aperfeiçoar a fusão celular+games com o fracassado N-Gage e o caríssimo N95. A solução definitiva veio em 2007, com o iPhone da Apple, seguido pelos smartphones com Android em 2008. Com a popularização dos smartphones, logo veio a explosão dos jogos mobile, liderados pelo icônico *Angry Birds* (2009).

O iPhone de 2007 e o G1 Mobile de 2008 – o primeiro celular a usar Android.

Jogos Indie: Ao mesmo tempo em que desenvolver jogos AAA se tornava mais caro a cada dia, novas ferramentas agora permitiam desenvolvedores indies criarem seus próprios jogos – que agora podiam ser vendidos através de lojas online como Steam e Xbox Live Arcade. Isso possibilitou o surgimento de jogos como *Braid*, *Castle Crashers*, *Spelunky* e *World of Goo* – todos lançados em 2008 – que provaram que havia uma demanda por jogos menores e mais criativos, possibilitando o surgimento de uma cena indie.

Castle Crashers foi lançado em 2008 e vendeu mais de 2.6 milhões de cópias na Xbox Live.

Jogos de Facebook: Em 2007 o Facebook passou a permitir outras empresas a criarem aplicativos para o site. No início eram apenas jogos simples, mas logo jogos "sociais", como *Mafia Wars* e *FarmVille* (ambos da Zynga) explodiram em popularidade. Eles eram grátis, assim como os jogos de browser antes deles, mas traziam um modelo "freemium" baseado em microtransações. Eles conquistariam milhões de jogadores, com a Zynga chegando a ter 265 milhões de usuários por mês em seus jogos no início de 2013.

Durante dois anos, *FarmVille* foi o jogo mais popular de Facebook.

Guitar Hero cria uma febre de jogos de música, com mais de 30 jogos deste estilo sendo lançados um atrás do outro – e desaparecendo em seguida.

O **Xbox 360** é lançado, com um serviço online melhorado (mas pago). Apesar de seus problemas técnicos, vendeu 85 milhões de unidades.

O **Playstation 3** é lançado, com suporte à Blu-Ray, um processador multi-core e serviços online grátis. Vendeu 80 milhões de unidades.

O **Blu-Ray** vence o HD-DVD e se torna o novo padrão da indústria cinematográfica e, depois, dos novos consoles da oitava geração.

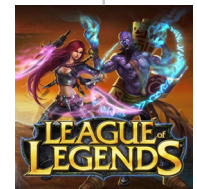
A versão alpha de **Minecraft** é lançada. Ele se tornaria o maior de todos sucessos indies, vendendo mais de 100 milhões de cópias.

2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009

O **YouTube** é lançado, permitindo que qualquer um publique e assista vídeos online. Perfeito para jogos, se tornaria uma nova forma de mídia, com Youtubers extremamente populares.

O **Steam**, lançado pela Valve em 2003, passa a vender jogos de outras empresas. Ele se tornaria a maior loja de jogos virtual do mundo, com mais de 125 milhões de usuários ativos.

O **Wii** é lançado, introduzido motion controls e fazendo sucesso com um público mais casual. É o console mais popular da sétima geração, vendendo mais de 100 milhões de unidades.

O sistema operacional **Android** OS é lançado pelo Google, baseado em Linux. Criado para smartphones, ele depois seria usado em tablets e até em consoles, como o Nvidia Shield e o Ouya.

League of Legends é lançado. Baseado em *DOTA*, um mod de *Warcraft III*, este jogo free-to-play se tornaria um dos jogos mais jogados do mundo, com mais de 100 milhões de jogadores.

2010-2014 Jogue (ou crie) o jogo que quiser

Após anos sob o controle de poucas publishers, a nova década trouxe uma redemocratização da industriá de jogos.

Distribuição digital cresceu rapidamente, com o Steam dominando o mercado. O Greenlight, introduzido em 2012, fez com que qualquer desenvolvedor pudesse (tentar) vender seus jogos, e o Early Access introduzido em 2013, permitiu que vendessem jogos mesmo incompletos, usando o dinheiro para terminar o desenvolvimento.

O financiamento coletivo online também abriu novas portas – só no Kickstarter foram mais de 10.000 projetos de jogos financiados com sucesso. Soma-se ainda as novas engines e kits de desenvolvimento, agora mito mais acessíveis ou até mesmo disponíveis gratuitamente.

Outro fator importante foi a popularização de jogos indie e mobile, que mudaram a percepção do público. Jogos AAA a 60 dólares ainda são comuns, as hoje é normal comprar jogos indie por 5-10 dólares, ou de estúdio médios por $20-30. Pode parecer natural, mas foi um processo: a decisão Runic de vender *Torchlight* a 20 dólares em 2009 foi visto como uma estratégia ousada na época, muito debatida por analistas.

O resultado é que hoje um belo jogo indie 2D pode ser tão valorizado e lucrativo quanto uma megaprodução caríssima. A enorme barreira de entrada que outrora cercava a indústria finalmente caiu por terra.

As distâncias também diminuíram. O primeiro *Dark Souls* só foi adaptado para PCs mediante uma enorme petição pública, mas logo se tornou comum ver jogos de estúdios japoneses no Steam, além de doujins como *Recettear* e *One Way Heroics,* graças à novos estúdios de localização.

Uma consequência disso tudo é a chamada "bolha indie", com cada vez mais jogos sendo lançados – a grande maioria fadada ao fracasso, incapaz de se destacar entre milhares de outros títulos. Outro problema é o grande número de projetos no Kickstarter ou Steam Early Access que jamais são completados, prejudicando aqueles que acreditaram na ideia.

Mesmo assim, é um cenário muito mais acolhedor e rico que o da década passada – nunca antes um jogador teve tantas escolhas.

Jogos hoje podem vir de um único desenvolvedor indie, de um estúdio médio ou de enormes equipes AAA. Podem vir dos EUA ou da Europa, mas também do Japão, China, Africa e América do Sul. Podem ser feitos pro programadores experientes, ou por iniciantes com acesso à poderosas engines gratuitas. Podem ser projetos nostálgicos tentando recriar jogos antigos, ou idéias inovadores nuncas antes vistas.

Que época maravilhosa para se jogar.

Tendências:

Crowdfunding: Financiamento coletivo online existe desde o início dos anos 2000, com sites como ArtistShare ajudando fãs a apoiarem artistas. Mas tudo mudou em 2012, quando Tim Schafer usou o Kickstarter para arrecadar fundos para um jogo de aventura. Ele pediu 400.000 dólares, mas recebeu mais de 3 milhões, atraindo a atenção de milhares de criadores e começando uma febre de projetos semelhantes – de pequenos jogos indies até empreendimentos milionários como o console OUYA e o Oculus Rift.

O projeto Double Fine Adventure de Tim Schafer foi lançado em 2014 com o nome *Broken Age*.

Youtubers & Streaming: O YouTube foi fundado em 2005, mas foi em 2010 que canais de games explodiram – personalidades como PewDiePie, Markiplier e TotalBiscuit ultrapassaram sites de jogos tradicionais, e as pessoas passaram a ir aos Youtubers em busca de informação. Fazer streaming (e assisti-los) se tornou um hobby popular, levando ao surgimento de serviços dedicados como o Twitch, consoles com recursos nativos de streaming e eventos de eSports alcançando milhões de espectadores.

Em 2014 a final do campeonato mundial de *League of Legends* foi assistida por mais de 27 milhões de pessoas.

Motion Gaming: Em 2010 a Microsoft e a Sony reagiram à enorme popularidade do Wii com seus próprios motion controls: o Kinect e o Playstation Move. Ambas as empresas passaram anos promovendo esses produtos, mas nenhum deles atendeu às expectativas do público ou das empresas. A Microsoft ainda tentaria lançar o Kinect 2.0 junto com o Xbox One, mas rapidamente abandonou o acessório, enquanto a Sony passou a integrar os controles do Move com o novo Playstation VR.

O Kinect vendeu 24 milhões de unidades e o Playstation Move em torno de 15 milhões, mas nenhum dos dois foi considerado um sucesso.

O **iPad** é lançado. Maior e mais poderoso que um celular, se tornou uma plataforma popular para jogos indie e mobile.

O **Nintendo 3DS** é uma evolução do DS, trazendo efeitos 3D e uma grande biblioteca de jogos. Vendeu mais de 65 milhões até hoje.

O **Playstation Vita** foi criado para competir com o 3DS, mas foi logo abandonado pela Sony. Estima-se que vendeu 10 milhões de unidades.

O **Steam Greenlight** permite que qualquer pessoa venda seu jogo no Steam, inundando a loja com milhares de jogos indie.

O **Playstation 4** é lançado. Em 2016 a Sony lança também o PS4 Pro, uma versão mais poderosa criada para jogos VR e em 4K.

2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014

O **Twitch** surge como um site para streaming de gameplay. Com o tempo se tornaria extremamente popular, sendo integrado à consoles e chegando a 100 milhões de visitantes por mês.

Skylanders: Spyro's Adventure populariza a ideia de bonecos que interagem com jogos. Tanto a Disney quanto a Nintendo lançariam suas próprias linhas de bonecos em seguida.

O **Oculus Rift** é mostrado em uma campanha no Kickstarter, recebendo 2.5 milhões de dólares e tornando VR a novidade do momento. Em 2014 a empresa foi comprada pelo Facebook.

O **Wii U** é lançado, mantendo os motion controls do Wii e introduzindo uma tela de touch no controle. Com poucos jogos third-party, venderia apenas 13 milhões de unidades.

O **Xbox One** é lançado, inicialmente com um Kinect 2.0, que foi logo abandonado. Estima-se ter vendido perto de 28 milhões de unidades, metade das 56 milhões de unidades do PS4.